GAME BOY ADVANCE™

TOM CLANCY'S

MODE D'EMPLOI

SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW





UBISOFT™

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]). Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance. Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas des piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium. Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas des piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées. Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus à des Mouvements répetés

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.



Renseignement sur la classification des jeux par l'ESRB. Pour obtenir de plus amples renseignement sur la classification des jeux par l'ESRB ou faire vos commentaires, veuillez contacter l'ESRB au 1 (800) 771-3772 ou visiter le site web à www.esrb.org

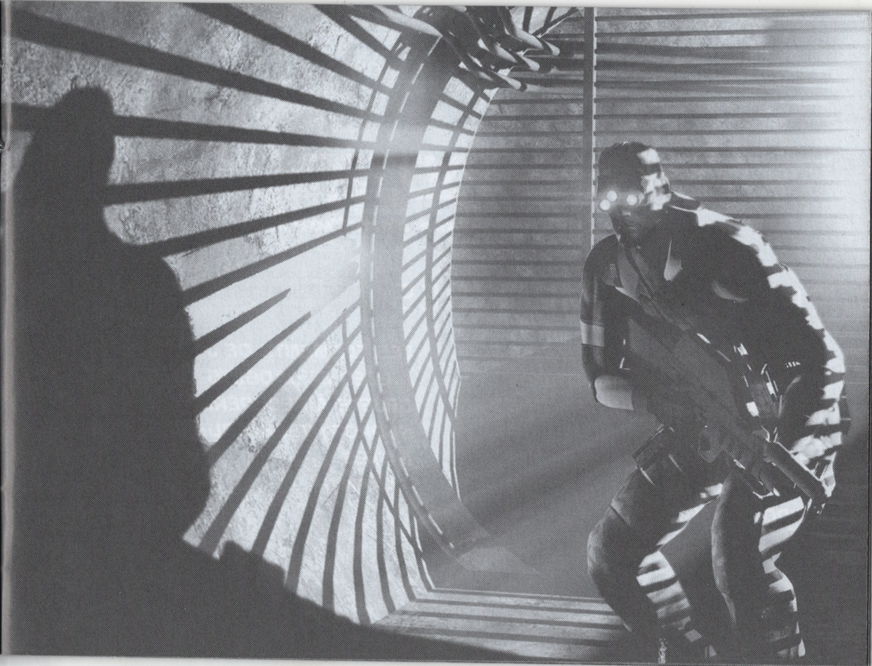


CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME NINTENDO.

LICENSED BY



Ce jeu fonctionne seulement avec le GAME BOY® ADVANCE



TOM CLANCY'S



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
À PROPOS DE L'INFILTRATION	4
COMMENCER LA PARTIE	5
LES COMMANDES	6
LES MOUVEMENTS DE SAM	7
L'ÉCRAN DE JEU	9
THIRD ECHELON	9
LES ÉLÉMENTS DE JEU	12
ARMES ET GADGETS	14
OBJETS À RÉCUPÉRER	15
SUPPORT TECHNIQUE	16
NOTES	17
GARANTIE	18

INTRODUCTION

2003.

En réponse à de nouvelles menaces géopolitiques potentielles, la NSA (National Security Agency) est entrée dans une nouvelle ère dans le domaine du renseignement. Cette initiative top secrète, baptisée Third Echelon, marque un retour aux méthodes d'espionnage d'antan, mais améliorées par ce qui se fait de mieux en termes de techniques et de technologies récentes, le tout afin d'aller chercher les renseignements capitaux là où ils se trouvent, c'est-à-dire derrière les lignes ennemies. Quand il est impossible d'obtenir les informations nécessaires par des moyens conventionnels, Third Echelon entre en jeu.

Ce service, dont le gouvernement américain nie jusqu'à l'existence, se décompose en cellules indépendantes, unités d'élite constituées d'un agent opérant seul sur le terrain, mais avec le soutien d'une équipe l'assistant à distance. La mission d'une telle cellule : être semblable à un éclat de verre, c'est-à-dire petite, tranchante et pour ainsi dire invisible.

Février 2006

Les troupes américaines se retrouvent impliquées dans un conflit opposant le Timor-Oriental à la guérilla indonésienne, soutenue par le pouvoir en place. Suhadi Sadono, chef de cette guérilla, a dispersé des conteneurs renfermant une souche du virus de la variole dans le monde entier. Il menace aujourd'hui de répandre le virus si sa propre vie est menacée. Sam Fisher va devoir aider l'armée américaine, pas seulement en Indonésie mais un peu partout dans le monde, faire en sorte que Sadono ne soit plus intouchable et que la guérilla soit neutralisée.

Vous incarnez Sam Fisher. Vous ne devez laisser aucune trace sur votre passage, et encore moins sur l'échiquier politique. Par souci de discrétion, évitez de tuer. Mais en cas de nécessité, dites-vous bien qu'un cadavre est préférable à un témoin. Car officiellement, vous n'existez pas. Vous êtes une cellule indépendante. Vous êtes un **Splinter Cell**.

À PROPOS DE l'INFILTRATION

Dans ce type d'opérations, la discrétion reste une priorité absolue. C'est également le meilleur atout de Sam face à un ennemi souvent supérieur en nombre, puisque les occasions d'être repéré ne manqueront pas. Il est crucial de se fondre dans l'ombre le plus souvent possible, mais pensez également à vous accroupir, à marcher lentement et à vous plaquer contre les murs. Entraînez-vous à maîtriser ces mouvements et leurs différentes combinaisons pour augmenter vos chances de passer inaperçu.

Un agent tel que Sam doit échapper au regard, mais aussi à l'ouïe de ses adversaires. Il est parfois nécessaire de courir ou de sauter, mais ces mouvements font du bruit et risquent d'attirer l'attention des gardes. Il vaut mieux s'accroupir et avancer lentement pour éviter de se faire repérer.

Alarmes

Si vous êtes repéré, ou si simplement vos ennemis soupçonnent votre présence, ils alerteront immédiatement leurs camarades en déclenchant l'alarme, plutôt que de vous affronter directement. Quand l'alarme est déclenchée, Sam doit se cacher au plus vite pour ne pas révéler sa présence. Si l'ennemi ne remarque rien d'anormal, il se contentera de couper l'alarme avant de s'en aller. En raison du caractère top secret des interventions Splinter Cell, un manque de discrétion peut entraîner l'annulation pure et simple de toute l'opération.

COMMENCER LA PARTIE.

Insérez la cartouche du jeu Splinter Cell® Pandora Tomorrow dans votre console Game Boy Advance™, puis allumez celle-ci.

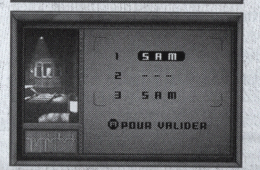


Menu principal

- Utilisez la Manette + pour naviguer dans les menus.
- Appuyez sur le **bouton A** pour choisir une option.

Sélectionner une partie

- Utilisez la manette + vers le haut ou le bas pour vous déplacer et appuyez sur le **bouton A** pour sélectionner un emplacement de sauvegarde.
- Si vous souhaitez commencer une nouvelle partie, entrez un nom pour celle-ci.
- Pour finir, choisissez une carte disponible. L'aventure peut commencer !



Options

Dans cet écran, vous pouvez modifier la configuration de votre partie (bruitages et musique).

Choisir une mission

- Utilisez la manette + vers la droite ou vers la gauche pour faire défiler les missions disponibles.
- Utilisez la manette + vers le haut ou vers le bas pour basculer entre les cartes de mission.
- Appuyez sur le **bouton B** pour revenir au menu précédent.
- Appuyez sur le **bouton A** pour commencer une mission.

LES COMMANDES

Manette + vers le haut

- Utiliser les objets (kits médicaux , coffres, ordinateurs)
- Se relever
- Ouvrir les portes
- Monter
- Ramener les jambes de Sam contre son corps (s'il est suspendu à une canalisation horizontale)

Manette + vers le bas

- S'accroupir
- Descendre

Manette + vers la gauche / Manette + vers la droite

- Déplacer Sam
- Courir (appuyer 2 fois rapidement)

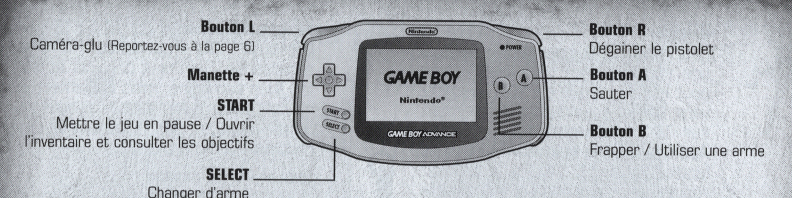
Bouton R

- Dégainer le pistolet

Bouton L

- Caméra-glu

Maintenez le **bouton L** enfoncé pour activer la caméra-glu. Ce mode permet d'explorer l'environnement de Sam et de vérifier le champ de détection de la caméra de surveillance. Quand Sam utilise cette caméra, toutefois, il est vulnérable, alors assurez-vous d'abord qu'il est en sécurité.



LES MOUVEMENTS DE SAM



S'accroupir

Appuyez sur la manette + bas pour vous accroupir. Dans cette position, Sam fait moins de bruit en se déplaçant et il est moins visible.



Roulade

Quand Sam est accroupi, appuyez rapidement deux fois sur la manette + gauche ou la manette + droite pour effectuer une roulade. Une roulade permet à Sam d'avancer plus rapidement quand il est en position accroupie.





Immobiliser un ennemi

Approchez dans le dos de l'ennemi et appuyez sur le **bouton A** pour le forcer à coopérer, l'utiliser comme bouclier humain ou encore l'assommer.

Attaque rapprochée

Rengainez votre arme, approchez-vous de l'ennemi et appuyez sur le **bouton B** pour lui donner un coup de poing ou de crosse.

Déplacer un corps

Quand Sam est accroupi, appuyez sur le **bouton B** pour qu'il déplace le corps de sa victime et le dissimule dans un endroit sombre, afin d'éviter qu'il ne soit repéré par d'autres ennemis.



Grimper
Pour grimper à une canalisation, à une échelle, à un câble vertical ou pour escalader une barrière, avancez vers l'objet en question et appuyez sur la manette + haut ou bas. Appuyez sur le **bouton A** pour vous laisser retomber. Astuce : Appuyez rapidement deux fois sur la manette + bas pour accélérer votre descente.

Se suspendre
Sautez en appuyant sur le **bouton A** pour vous suspendre à une corniche. Sam peut se déplacer vers la gauche ou vers la droite et se hisser, s'il y a suffisamment de place sur la corniche. Appuyez sur la manette + bas ou sautez une nouvelle fois pour vous laisser retomber.

Avancer en suspension
Sautez en appuyant sur le **bouton A** pour attraper le câble ou la canalisation horizontale. Relevez les jambes de Sam pour franchir les obstacles en appuyant sur la manette + haut.

Tir en suspension
Lorsqu'il est suspendu à une canalisation, Sam peut dégainer et faire feu avec son arme, mais seulement s'il n'a pas ramené les jambes contre son corps. Appuyez sur le **bouton R** pour dégainer l'arme choisie.

Tomber sur un ennemi
Si vous parvenez à vous placer au-dessus d'un adversaire et à vous laisser tomber, vous pourrez l'assommer.

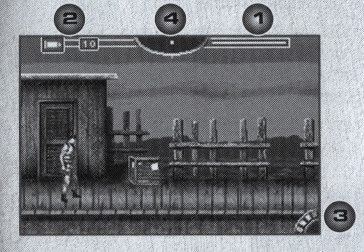
Descente en rappel
Pour descendre en rappel depuis une cheminée, tenez-vous à proximité de celle-ci et sélectionnez l'interaction Rappel. Sam peut remonter et descendre le long de la corde.

Astuce : Appuyez rapidement deux fois sur la manette + bas pour accélérer votre descente.

Dos au mur
Faufilez-vous dans l'ombre, cachez-vous derrière des objets ou tirez-vous d'un mauvais pas en appuyant sur la manette + haut.

Astuce : Dans cette position, vous pouvez vous déplacer vers la gauche ou vers la droite.

L'ÉCRAN DE JEU



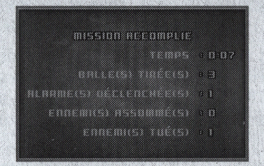
1) Barre de vie

2) Arme : L'arme actuellement dégainée et la quantité de munitions disponible.

3) Jauge de risque : La jauge se déplace de droite à gauche afin d'indiquer à Sam le niveau de risque encouru par Sam dans la direction à laquelle il fait face.

4) Radar

Statistiques de la mission



A la fin d'un niveau, vous pouvez connaître vos performances.

THIRD ECHELON

Sam Fisher



Au cours des dernières décennies, Sam a pris part à des missions d'espionnage dans tous les grands conflits du globe. Non seulement il a toujours survécu, mais il a maintes fois démontré qu'il faisait partie des meilleurs dans sa spécialité. Toutefois, son métier est brutal, et il n'a pas le temps de se montrer tendre envers l'ennemi.

Bien que bénéficiant d'une exceptionnelle confiance en lui, Sam sait également que sa survie jusqu'à ce jour est due à une grande part de chance. Comme tout le monde, il commet des erreurs et ne tient pas à mourir. Son humour se teinte parfois d'une légère touche de cynisme.

Très calme, il est doté d'excellents instincts et de fantastiques capacités d'observation. Sa vie est définie par trois priorités : le combat, l'espionnage et l'entraînement. Son sens tactique est désormais si ancré en lui qu'il fonctionne au même niveau que son instinct. Même quand il n'est pas sur le terrain, il ne se sent à l'aise qu'en marge de la société, à tout observer sans jamais prendre part à rien.

Au fil des années, il a acquis une superbe collection de cicatrices et n'a plus rien à prouver à personne. La gloire ne l'intéresse pas. S'il continue de se battre, c'est parce qu'il pense que sa cause en vaut la peine et qu'il est capable de faire la différence.



Irvin Lambert

Lambert est le lien entre le ou les agents sur le terrain et les équipes de chercheurs, pirates informatique, stratèges et décideurs de Third Echelon. Il constitue la principale source d'informations de Fisher et lui expose ses objectifs par communicateur. Quand Fisher est sur le terrain, il est en contact permanent avec Lambert grâce à des capteurs intradermiques et des implants.



Anna Grimsdottir

Grimsdottir travaille comme conseillère technique pour Third Echelon. Elle aide Sam à distance et lui communique toutes les informations techniques dont il peut avoir besoin.



Frances Coen
Coen est chargée d'organiser l'exfiltration après chaque intervention. Quand une mission se termine, Sam doit la retrouver pour qu'elle puisse lui faire quitter les lieux dans les meilleurs délais.

Autres personnages



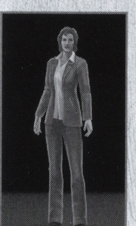
Suhadi Sadono
Suhadi est né en 1972. Il se bat pour l'autodétermination de l'Indonésie depuis ses quinze ans. Il a grimpé tous les échelons un par un pour se retrouver à vingt et un ans à la tête du Darah Dan Doa (Sang et Prière), qui ne comptait alors qu'une poignée de partisans.

Au milieu des années 1990, le Darah Dan Doa est devenu une milice importante, qui rassemblait plusieurs milliers d'hommes.

Passionné et sûr de lui, Sadono est prêt à mourir pour l'Indonésie... et rien ni personne ne peut l'empêcher d'atteindre son but.



Ingrid Kharltson
Ingrid est un agent secret de la CIA embauchée comme linguiste à l'ambassade américaine du Timor-Oriental. Elle parle couramment plus de dix langues. Elle est également très douée pour éluder les questions et obtenir des informations par la ruse.



Daliah Ta
Daliah appartient au Shin Bet, la police secrète israélienne chargée de récupérer des informations pour le compte du gouvernement en usant de moyens plus ou moins respectables comme les interrogatoires (torture) les relations publiques (torture) et la déstabilisation psychologique (torture).

LES ÉLÉMENTS DE JEU



Tourelle automatique

Ces tourelles sont dotées de capteurs de chaleur et de mouvement et sont capables de distinguer un allié d'un ennemi avant de faire feu. Pour désactiver une tourelle, vous devez sectionner les fils :

1) Tenez-vous devant la tourelle et appuyez sur la manette + haut.

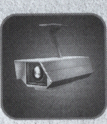
2) Utilisez la manette + pour sélectionner un fil (suivez l'indicateur à l'écran pour savoir lequel choisir).

3) Appuyez rapidement sur le **bouton A** pour sectionner le fil sélectionné.



Tourelle fixe

Similaire à la tourelle automatique, la tourelle fixe est fixée au plafond et ne peut être désactivée.



Caméra de surveillance

Ces caméras de surveillance standard détectent les mouvements et peuvent déclencher l'alerte. Pour s'en débarrasser, Sam doit tirer dessus.

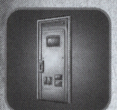


Ordinateur

Les ordinateurs fournissent des informations sur les ennemis, leur emplacement et autres données cruciales pour la mission. Ne les négligez jamais. Pour pirater un ordinateur :

1) Utilisez la manette + vers le haut pour accéder au panneau.

2) Selon le type d'ordinateur, vous devrez utiliser la manette +, le **bouton A** et le **bouton B** pour résoudre les différentes énigmes.



Porte verrouillée

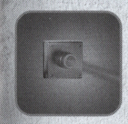
Pour déverrouiller une porte, utilisez votre crochet. Il vous faudra pousser les goupilles dans l'ordre approprié.

1) Utilisez la manette + vers la gauche ou vers la droite pour passer d'une serrure à une autre.
2) Utilisez la manette + vers le haut ou vers le bas pour débloquer les goupilles.



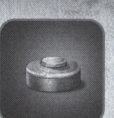
Porte magnétique

Pour ouvrir une porte magnétique, vous devez trouver la carte du niveau de sécurité correspondante.



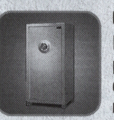
Rayon laser

Les rayons laser sont reliés à un détonateur. Attention, ils sont pratiquement invisibles. Utilisez vos lunettes thermiques pour les repérer.



Mine

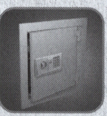
Les mines sont dissimulées dans le sol. Utilisez vos lunettes thermiques pour les localiser.



Coffre-fort

Il existe deux types de serrures pour les coffres. Pour ouvrir un coffre, vous devez aligner les trois roues avec les goupilles.

1) Appuyez sur le **bouton R** ou **L** pour tourner une roue.
2) Utilisez la manette + pour contrôler les goupilles.



Coffre mural

Identiques aux coffres-forts, ceux-ci sont encastrés dans les murs.



Eclairages

Lorsqu'il est nécessaire de rester dans l'ombre, Sam peut tirer sur certains types d'éclairages.

ARMES ET GADGETS

Armes

Pour utiliser une arme :

1) Appuyez sur le **bouton R** pour dégainer votre arme.

2) Appuyez sur le **bouton B** pour tirer.



SC-20k

Ce fusil de sniper est réputé pour sa précision et sa légèreté. C'est l'arme principale de Sam dans les missions. Le SC-20k peut tirer des balles et des flashbangs.



SC_PISTOL

Le pistolet SC est une arme à feu conçue pour le combat rapproché. Sa taille réduite en fait l'arme idéale dans les situations où Sam est suspendu aux canalisations.

Gadgets

Lunettes

Sélectionnez le type de vision de votre choix dans votre inventaire:

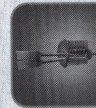


Vision nocturne

Les lunettes de vision nocturne amplifient les lumières faibles, et plus spécialement celles situées dans le bas du spectre infrarouge.

Vision thermique

Similaire à la vision nocturne, la vision thermique est un instrument essentiel dans les situations de faible luminosité. Les lunettes thermiques captent le haut du spectre infrarouge émis par les sources de chaleur plutôt que la réflexion de la lumière.



Crochet

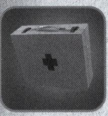
Ensemble d'outils destinés à crocheter les serrures de type cylindrique.



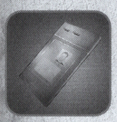
Caméra-glu

La caméra-glu est idéale pour la reconnaissance discrète et la collecte de renseignements.

OBJETS À RÉCUPÉRER



Kit médical
Trousse de premiers soins. Tenez-vous devant et appuyez sur la manette + haut pour l'utiliser. Chaque kit médical a une efficacité limitée.



Carte de sécurité
Utilisez la carte de sécurité pour débloquer les verrous magnétiques.

Il existe trois types de cartes de sécurité :

- Autorisation de faible **sécurité** (rouge)
- Autorisation de sécurité **normale** (jaune)
- Autorisation de sécurité **élevée** (verte)



Munitions
Trouvez-en pour reconstituer vos stocks de munitions.



Flashbang
Les flashbangs peuvent neutraliser des groupes d'ennemis. Ce type de grenade peut aveugler tout ennemi situé dans son rayon d'action.

Prêt à relever tous les défis ?

Connectez-vous sur **www.splintercell.com** et partez à l'assaut du top du classement mondial multijoueur. La communauté Splinter Cell vous aidera à devenir le meilleur ! Le site officiel, la meilleure source d'informations, d'éléments et de goodies.

Ubisoft à votre service...

SUPPORT TECHNIQUE

Site Internet : http://support.ubisoft.com/fr/support

- Guide de dépannage : « Avant toutes choses »
- FAQ
- Envoyer un mail au support technique
- Patchs et démos

Courrier :

Support technique Ubisoft
5505, boul. St-Laurent, bureau 5000
Montréal, Qc. H2T 1S6

Téléphone : 1 866 824-6515 du lundi au vendredi de 7h00 – 16h00 (heure de l'Est)

NOTES

GARANTIE

Ubi Soft garantit à l'acquéreur d'origine que ses produits sont exempts de défaillance matérielle et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat. Les produits Ubi Soft sont vendus tels quels, sans aucune garantie expresse ou tacite, et Ubi Soft n'est pas responsable des pertes ou des dommages résultant de l'utilisation de ses produits. Ubi Soft s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, soit à remplacer gratuitement un produit défectueux, dans la mesure où l'article défectueux est renvoyé au magasin où il a été acquis initialement, avec une preuve d'achat datée, soit à réparer ou à remplacer le produit défectueux sans frais, selon l'option choisie par Ubi Soft, lorsqu'il est accompagné d'une preuve d'achat et envoyé à nos bureaux avec affranchissement payé d'avance. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale, et s'annule si la défaillance du produit s'avère être le résultat d'une utilisation abusive, déraisonnable, d'un mauvais traitement, ou d'une négligence envers le produit.

RESTRICTIONS

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie, et aucune prétention ou demande de paiement de quelque sorte que ce soit ne peut contraindre ou obliger Ubi Soft. Toutes garanties tacites s'appliquant aux produits Ubi Soft, y compris les garanties de qualité marchande et d'utilisation dans un but spécifique, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours mentionnée ci-dessus. Ubi Soft ne sera en aucun cas responsable des préjudices spéciaux, accessoires ou corrélatifs résultant de la possession, de l'utilisation ou de défaillances des produits Ubi Soft. Certains États n'autorisent pas de restrictions en ce qui concerne la durée d'une garantie tacite et/ou d'exclusions ou de restrictions envers les détériorations accessoires ou corrélatives. Par conséquent, les restrictions et/ou les exclusions de responsabilité citées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas à vous. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et il est également possible que vous ayez d'autres droits, selon l'État où vous vous trouvez.

REMARQUE

Ubi Soft se réserve le droit d'apporter des améliorations à ses produits à tout moment, et ce, sans préavis.

REMBOURSEMENTS

Ubi Soft ne peut fournir de remboursements ou encore échanger les produits renvoyés contre un crédit autre que le remplacement pour un produit identique. Toute demande de remboursement d'un produit doit se faire au magasin où l'achat s'est effectué, car les points de vente au détail établissent leur propre politique de remboursement. Cette politique ne couvre que les remplacements de produits identiques.

REMPLACEMENTS DE PRODUITS/DOCUMENTATION

Veuillez contacter directement un représentant du support technique de Ubi Soft avant de nous envoyer votre produit. Très souvent, un remplacement n'est pas la meilleure solution. Nos représentants du support vous aideront à déterminer si un remplacement est nécessaire ou disponible. Vous devrez tout d'abord vous procurer un numéro de ARM (autorisation de renvoi de matériel) afin que votre renvoi ou votre remplacement puisse s'effectuer. Votre demande de remplacement ne pourra pas se faire sans ce numéro de ARM.

SI NOUS DÉTERMINONS QU'UN RENVOI OU UN REMPLACEMENT EST NÉCESSAIRE

Lors de la période de garantie de 90 jours : veuillez renvoyer le produit (média seulement) accompagné d'une copie du ticket de caisse d'origine, indiquant la date d'acquisition, une brève description de la difficulté rencontrée, ainsi que votre nom, votre adresse (pas de boîte postale) et votre numéro de téléphone à l'adresse ci-dessous. Si le produit a été endommagé à la suite d'une mauvaise utilisation ou d'un accident (fissures, rayures), ou si vous n'avez pas de ticket de caisse daté, alors cette garantie de 90 jours s'annule et vous devrez suivre les instructions concernant les renvois effectués après la période de garantie de 90 jours. Après la période de garantie de 90 jours : veuillez renvoyer le produit (média seulement) accompagné d'un chèque ou d'un mandat d'une valeur correspondant à votre produit (voir les frais de remplacement ci-dessous) rédigé à l'ordre de Ubi Soft, avec une brève description de la difficulté rencontrée, ainsi que votre nom, votre adresse (pas de boîte postale), le numéro de ARM, et votre numéro de téléphone à l'adresse ci-dessous.

FRAIS DE REMPLACEMENT

Notre grille de frais de remplacement la plus récente est disponible en ligne.
Veuillez consulter http://support.ubi.com pour obtenir la grille tarifaire mise à jour.

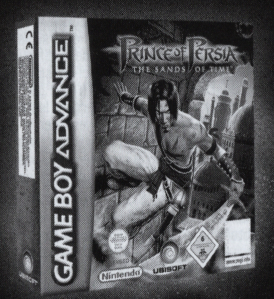
ADRESSE DE GARANTIE ET INFORMATION PERSONNE RESSOURCE

Téléphone : 1 800 UBI-6515 / Horaires : 7 h – 16 h (heure de l'Est), du lundi au vendredi

Adresse : Support Ubi Soft, 5505, Boul. St-Laurent, bureau 5000, Montréal, Qc. H2T 1S6.

Veuillez utiliser une méthode de livraison traçable lorsque vous envoyez des produits à Ubi Soft





Disponible maintenant

www.prince-of-persia.com

